NES-DV-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney's

CHIP N DALE RESCUE RANGERS 2

TIC ET TAC - LES RANGERS DU RISQUE 2
KNABBEL EN BABBEL - RESCUE RANGERS 2

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

CAPCOM®

FRANÇAIS.....3
NEDERLANDS 21

Ce sceau est votre assurance que Nintendo® a approuvé la qualité de ce produit. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et accessoires pour assurer la compatibilité complète avec votre Nintendo Entertainment System™.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo® is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo Entertainment System™.

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introrduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

EPILEPSIE

(FRENCH)

AVERTISSEMENT

A LIRE ATTENTIVEMENT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NES, SUPER NES OU GAME BOY.

Quelques très rares personnes — la population dite "photosensible" — encourent des risques de crise d'épilepsie suite à l'exposition visuelle à une multitude de stimulations lumineuses intermittentes présentes dans notre environnement quotidien. Une telle réaction peut être provoquée, notamment, par certaines images télévisées ou certains jeux vidéo (y compris des jeux sur consoles NES, Super NES et Game Boy) qu'une de ces personnes ait, ou non, déjà subi une crise. Si vous-même ou une personne de votre famille souffrez d'épilepsie, il est recommandé de prendre, au préalable, conseil auprès de votre médecin.
Si, malgré ces précautions, vous ressentez des troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires, autres mouvements involontaires, désorientation, perte de connaissance, troubles mentaux, étourdissements, nausées et/ou convulsions, il est vivement conseillé d'interrompre l'utilisation du jeu et de consulter aussitôt votre médecin.

SOMMAIRE

Précautions d'emploi 3
Préparatifs 5
L'affaire de l'Urne Disparue 6
Diriger Tic ou Tac 7
Les détectives au travail 8
Des ennuis à l'horizon 9
A la recherche d'indices 10-11
Statut des Rangers 12
Continuer ou arrêter l'enquête des Rangers 13
Conseils utiles 14
Notes 15-16

PREPARATIFS

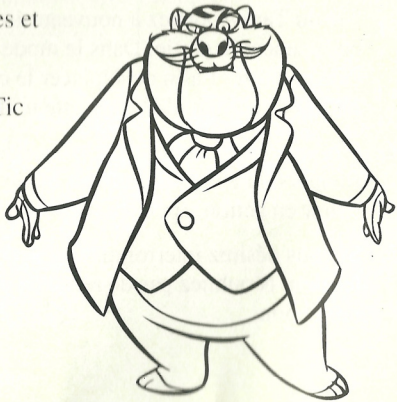
1. Installez votre Nintendo Entertainment System et branchez la manette n°1. Pour un jeu à deux, branchez la deuxième manette.
2. Insérez la cartouche de jeu Rangers du Risque 2 (Les Rangers du Risque) dans votre NES et mettez celle-ci sous tension. L'écran Titre va s'afficher.
3. Appuyez sur Start pour sélectionner le mode 1 joueur ou 2 joueurs. Pour le premier mode, appuyez sur le bouton Start. Vous pouvez endosser le rôle de Tic ou Tac. Appuyez à nouveau sur Start pour valider votre sélection et commencer la partie. Dans le mode 2 joueurs, appuyez sur le bouton Select de la manette n °1 afin de déplacer le curseur sur "2 Players". Pour démarrer, appuyez sur Start de la manette n °1.
4. Dès que vous commencez, vous allez découvrir quelle est la nouvelle tâche des Rangers du Risque. Appuyez sur le bouton B pour connaître l'histoire. Pour entrer en action, appuyez sur le bouton Start.
5. Si vous désirez interrompre la partie, il suffit de mettre votre console NES hors tension. N'oubliez pas de remettre votre cartouche de jeu dans son boîtier de protection.

L'AFFAIRE DE L'URNE DISPARUE

Les Rangers du Risque ont eu vent de terribles nouvelles. Leur ennemi félin, Catox, s'est enfui et a subtilisé l'Urne du Pharaon.

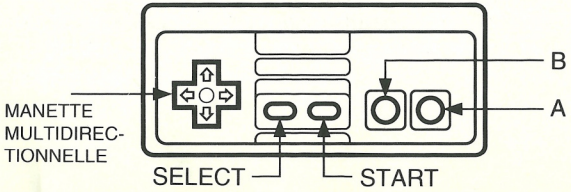
Une fois encore, Tic, Tac et le reste des Rangers se sont réunis afin d'aider à capturer ce criminel notoire et son gang. Tic et Tac doivent chercher partout pour rassembler des indices, localiser Catox et ainsi l'empêcher d'utiliser les pouvoirs de l'Urne du Pharaon. Ils vont traverser des zones dangereuses tout en évitant les pièges traîtres et autres périls dissimulés.

Grâce à Jack le Costaud, Gadget et Rusor, Tic et Tac vont résoudre l'affaire de l'Urne Disparue et renvoyer Catox derrière les barreaux.



DIRIGER TIC OU TAC

RESULTAT :	ACTION :
Courir à gauche ou à droite :	Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle.
Sauter :	Appuyez sur le bouton A.
Plonger au sol :	Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle.
Ramasser un objet :	Poussez l'objet à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton B.
Lancer des objets :	Appuyez sur le bouton B pendant que vous brandissez l'objet.
Se cacher dans des objets :	Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pendant que vous brandissez l'objet.
Sauter vers le bas :	Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle et sur le bouton B.
Pause :	Appuyez sur le bouton Start. Pour reprendre la partie, appuyez sur le même bouton.
Afficher l'écran de Statut :	Appuyez sur le bouton Select.



LES DETECTIVES AU TRAVAIL

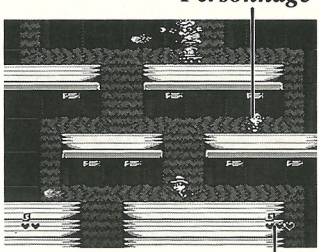
Tic et Tac sont sur les traces de Catox. Mais pour attraper ce scélérat, les Rangers doivent courir, se dissimuler et sauter pour éviter les rongeurs, les reptiles sournois et les marsupiaux espiègles.

Tic et Tac doivent aussi anéantir des créatures en leur lançant des objets. Lorsque vous brandissez un objet, appuyez sur la flèche de la manette multidirectionnelle correspondant à la direction vers laquelle vous désirez lancer, puis appuyez sur le bouton B. Vous pouvez aussi effectuer un Super-Lancer en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle ainsi que sur le bouton B et ce, dès que l'objet clignote. Si votre tir est efficace, l'objet va filer dans les airs et toucher les amis de Catox.

Les Rangers du Risque peuvent se cacher sous des boîtes pour éviter d'être capturés par les ennemis. Ramassez une boîte et appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour vous dissimuler. Si un ennemi touche la boîte lorsque vous vous y cachez, il sera neutralisé sans que Tic (ou Tac) soit blessé.

AU DEVANT DES ENNUIS

Nos deux minuscules détectives doivent enquêter sur la disparition de l'Urne du Pharaon. Courez dans les différents niveaux afin de trouver des indices sur son emplacement. N'oubliez pas de plonger au sol et d'éviter le gang de Catox. Vérifiez aussi votre énergie si vous ne voulez pas finir dans le cabinet de votre vétérinaire !



Chaque joueur démarre avec 3 chances. Au bas de l'écran, sont indiqués le personnage que vous utilisez et le nombre de coeurs restants. Si un ennemi vous touche, vous perdez un coeur. Quand vous avez perdu tous vos coeurs, vous perdez une chance de continuer l'aventure.

Les Rangers doivent traverser un niveau sans perdre tous leurs coeurs. Sinon, il doivent reprendre leurs recherches au début du niveau. Dès que les Rangers arrivent à la fin d'un niveau, ils doivent en découdre avec un des gardiens de Catox et il faut qu'ils le battent pour accéder à la prochaine étape.

A LA RECHERCHE D'INDICES

Au cours de leur enquête, Tic et Tac vont découvrir de nombreux objets parsemés dans les niveaux. Ramassez-les et découvrez des aides utiles.

Ce que vous trouvez derrière les objets :

Plaques de Ranger - Collectez-en un certain nombre pour recevoir le Badge des Rangers du Risque. Plus vous obtenez de badges, plus vous recevez de coeurs.

Badges de Ranger - Collectez-en un certain nombre pour recevoir un coeur supplémentaire. Vous ne gagnerez un Badge de Ranger à la fin de chaque niveau que si vous récupérez suffisamment de Plaques de Ranger.

Glands - Collectez ceux-ci pour remplacer un coeur perdu.

Etoiles - Collectez celles-ci pour obtenir une chance supplémentaire.

A LA RECHERCHE D'INDICES *(suite)*

Objets parsemés dans les niveaux :

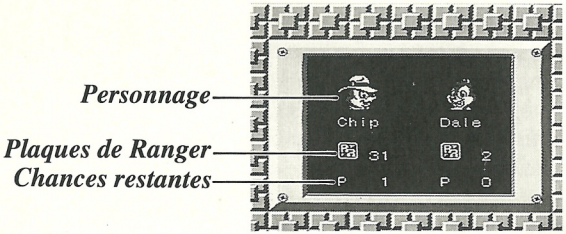
Boîtes - Vous pouvez les lancer ou vous cacher dedans.

Boulons - Vous pouvez les lancer ou les empiler pour former un escalier.

Balles de tennis - Lorsqu'elles sont lancées, vous pouvez les chevaucher pour éviter les obstacles.

STATUT DES RANGERS

Appuyez sur le bouton Select pour faire une pause et aussi consulter l'écran de Statut. Vous y verrez le personnage que vous utilisez actuellement, le total de plaques de Ranger obtenues sur ce niveau ainsi que le nombre de chances restantes. Pour reprendre la partie, appuyez sur le bouton Select.



CONTINUER OU ARRETER L'ENQUETE DES RANGERS

Lorsque Tic et Tac n'ont plus de coeurs, ils perdent une chance. Nos détectives devront recommencer au début du niveau. Quand la dernière chance a disparu, un écran s'affiche avec deux options : "Continue" et "End". Si vous désirez continuer cette aventure, choisissez "Continue" et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez faire ceci trois fois jusqu'à ce que vos crédits soient épuisés. Pour cesser de jouer, sélectionnez simplement "End". Vous pouvez aussi mettre votre Nintendo Entertainment System hors tension.

CONSEILS UTILES

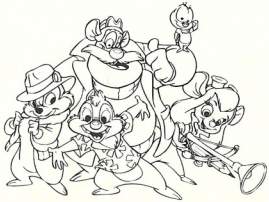
- Assurez-vous de récupérer le plus de Plaques de Rangers possible. Plus vous en attrapez, plus vous aurez de chances d'obtenir un Badge de Ranger.

- Ramassez des boîtes et autres objets afin de découvrir des surprises.

- Vous serez momentanément invincible dès qu'un ennemi vous touche. Profitez-en pour vous sortir des situations délicates.

- Vous pouvez découvrir des interrupteurs dissimulés qui semblent hors d'atteinte. Essayez de lancer quelque chose ou quelqu'un dessus grâce à un Super-Lancer.

NOTES



NOTES

[0394NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h
(18h les vendredi et samedi)
ou 24H sur 24, 3615 NINTENDO
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi

de 14h à 18h

[0394]

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VOORZORGBMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI

(DUTCH)

WAARSCHUWING

EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan- en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

INHOUD

Voorzorgsmaatregelen 21
Het starten van het spel 23
Het geval van de zoekgeraakte urn 24
Het besturen van Knabbel of Babbel 25
Detectives aan het werk 26
Rondneuzen naar moeilijkheden 27
Op zoek naar aanwijzingen 28-29
De toestand van de held bekijken 30
Doorgaan of het onderzoek van Knabbel en Babbel beëindigen 31
Nuttige tips 32
Aantekeningen 33-36

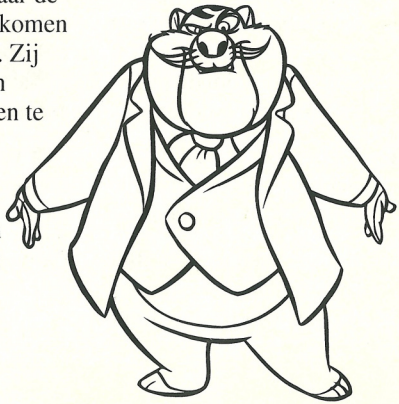
HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Installeer het Nintendo Entertainment System en sluit daar controller 1 op aan. Sluit een tweede controller aan voor een spel met twee spelers.
2. Doe de cassette met Rescue Rangers 2 in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan. Dan verschijnt het titelscherm.
3. Druk op de startknop om voor een spel voor één of voor twee spelers te kiezen. Wie alleen wil spelen, drukt opnieuw op de startknop. Een speler kan Knabbel of Babbel uitbeelden. Druk wederom op de startknop om de figuur te kiezen en begin met spelen. Druk voor een spel voor twee spelers op de selectknop van controller 1 om de pijl naar "2 Players" (2 spelers) te verplaatsen. Druk vervolgens op de startknop van controller 1 om te beginnen.
4. Na het starten van het spel wordt verteld, wat de opdracht van Knabbel en Babbel is. Lees het verhaal door op de B knop te drukken. Druk op de startknop om meteen te beginnen.
5. Het spel kan te allen tijde worden afgebroken door gewoon het Nintendo Entertainment System uit te zetten. Vergeet niet de cassette in het plastic doosjes van Rescue Rangers 2 te doen.

HET GEVAL VAN DE ZOEKGERAAKTE URN

De Rescue Rangers (Knabbel en Babbel) hebben verschrikkelijk nieuws vernomen. Hun katachtige tegenstander, Vet Kat (Fat Cat), is ontsnapt en heeft de urn van de farao gestolen.

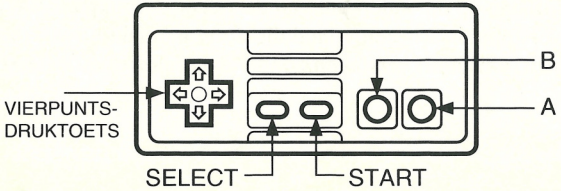
Daarom zijn Knabbel en Babbel en de overige Rangers opnieuw bij elkaar gekomen om deze beruchte criminele kat en zijn bende in te rekenen. Zij moeten overal zoeken om aanwijzingen te vinden naar de verblijfplaats van Vet Kat (Fat Cat) en voorkomen dat hij de kracht van de farao's urn gebruikt. Zij moeten door gevaarlijke gebieden rennen en daarbij gemene vallen en andere gevaren zien te ontwijken.



Met behulp van Monterey Jack, Dottie en Zipper moeten Knabbel en Babbel proberen mysterie van de urn op te lossen en Vet Kat weer achter de tralies zien te krijgen.

HET BESTUREN VAN KNABBEL OF BABBEL

OM DIT TE DOEN:	MOET DIT WORDEN GEDAAN:
Naar links of rechts rennen:	Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets.
Springen:	Druk op de A knop.
Wegduiken:	Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets.
Een voorwerp oprapen:	Zet Knabbel of Babbel met de vierpuntsdruktoets tegen dat voorwerp aan en druk op de B knop.
Met voorwerpen gooien:	Druk op de B knop als Knabbel of Babbel het voorwerp vasthoudt.
Voorwerpen verbergen:	Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets als de held het voorwerp vasthoudt.
Naar beneden springen:	Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de B knop.
Pauzeren:	Druk op de startknop. Druk daar opnieuw op om door te gaan.
Het statusscherm oproepen:	Druk op de selectknop.



DETECTIVES AAN HET WERK

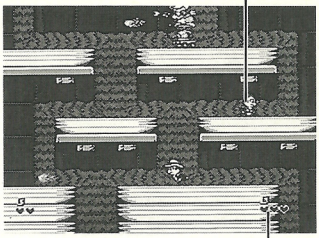
Knabbel en Babbel zitten Vet Kat op de hielen. Maar om die katachtige boef te pakken te krijgen, moeten zij rennen, zich verstoppen en langs woeste ratten, giftige reptielen en gemene buideldieren springen.

Knabbel en Babbel kunnen deze engerds ook uitschakelen door met voorwerpen naar ze te gooien. Als één van hen zo'n voorwerp vasthoudt, druk dan met de vierpuntsdruktoets in de gewenste richting en druk vervolgens op de B knop. Ook is een superworp met een voorwerp mogelijk door op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets te drukken en de B knop in te drukken zodra dat voorwerp begint te knipperen. Als daarmee goed wordt gemikt, is te zien hoe het door de lucht schiet en de trawanten van Vet Kat tegenhoudt.

Onze helden kunnen zich onder dozen verstoppen om te voorkomen, dat zij door hun tegenstanders gevangen worden genomen. Laat Knabbel of Babbel een doos oprapen en druk dan op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om hem daaronder te verstoppen. Als een vijand die doos aanraakt terwijl daar één van onze helden inzit, wordt hij verslagen zonder dat Knabbel of Babbel letsel oploopt.

RONDNEUZEN NAAR MOEILIJKHEDEN

Onze twee kleine detectives moeten de verdwijning van de urn van de farao onderzoeken. Daarbij moeten zij door verschillende levels rennen op zoek naar aanwijzingen om de urn te vinden. Maar ook moeten zij regelmatig wegduiken en proberen de bendeleden van Vet Kat te ontwijken.
Houd daarbij de gezondheid van de hoofdfiguur goed in de gaten, anders belandt hij in het dierenhospitaal.



Elke speler begint het spel met drie kansen. Onderaan het scherm staat de eerste letter van de naam van de figuur die wordt bestuurd en het aantal resterende harten. Als hij door één van zijn vijanden te pakken wordt genomen, verliest hij één hart. Zodra hij al zijn harten kwijt is, verspeelt hij één kans om het avontuur te beëindigen.

Knabbel en Babbel moeten door het level zien te komen zonder al hun harten kwijt te raken. Anders moeten zij weer opnieuw beginnen vanaf het begin van dat level. Zodra zij het einde daarvan halen, komen zij één van de bewakers van Vet Kat tegen. Die moeten zij uitschakelen om door te kunnen naar het volgende level.

OP ZOEK NAAR AANWIJZINGEN

Tijdens de speurtocht van Knabbel en Babbel vinden onze vrienden allerlei dingen verspreid in de levels. Die moeten zij oprapen om nuttige voorwerpen te ontdekken.

Voorwerpen die achter dingen worden gevonden:

Rangers-schildjes - Als Knabbel of Babbel daar een bepaald aantal van verzamelt, krijgt hij een Rangers-badge. Hoe meer badges hij verdient, hoe meer harten hij ontvangt.

Rangers-badges - Door daar een bepaald aantal van te verzamelen, krijgt de held een extra hart. Hij krijgt alleen een Rangers-badge aan het einde van elk level als hij voldoende Rangers-schildjes heeft verzameld.

Eikels - Verzamel deze om een verloren hart te vervangen.

Sterren - Verzamel deze om een extra kans te verdienen.

Voorwerpen die door de levels heen worden aangetroffen:

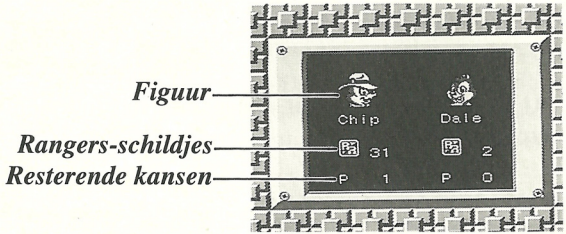
Doos - Daarmee kan worden gegooid en de held kan zich er ook in verstoppen.

Moer - De held kan hiermee gooien maar ook kan hij ze opstapelen om er een trap van te maken.

Tennisbal - Als de held hiermee gooit, kan hij erop meerijden om gevaren te ontwijken.

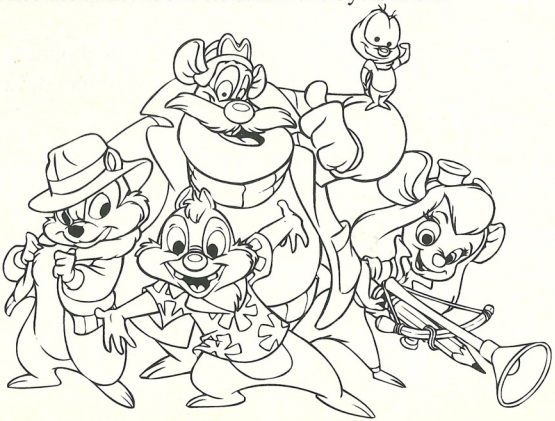
DE TOESTAND VAN DE HELD BEKIJKEN

Onderbreek dit Knabbel en Babbel avontuur door op de selectknop te drukken en bekijk dan het statusscherm. Daarop is de figuur te zien die op dat moment wordt gebruikt, het aantal Rangers-schildjes dat hij in dat level heeft verzameld en het aantal kansen die hij nog over heeft. Druk op de selectknop om weer door te spelen.



DOORGAAN OF HET ONDERZOEK VAN KNABBEL EN BABBEL BEËINDIGEN

Als Knabbel of Babbel al zijn harten kwijt is, verliest hij één kans. Hij moet dan zijn detectivewerk weer vanaf het begin van dat level hervatten. Als de held zijn laatste kans verspeelt, verschijnt een scherm met "Continue" (doorspelen) of "End" (stoppen). Om dit avontuur te vervolgen, moet dan voor "Continue" worden gekozen en op de A knop worden gedrukt. Dat kan drie keer, tot de speler zijn of haar krediet helemaal heeft verspeeld. Kies om het spel te beëindigen gewoon voor "End" en zet het Nintendo Entertainment System uit.



NUTTIGE TIPS

- Zorg ervoor zoveel mogelijk Rangers-schildjes te pakken te krijgen. Hoe meer er worden verzameld, hoe groter de kans op een Rangers-badge.

- Raap dozen of andere voorwerpen op om verborgen tractaties te vinden.

- Als de held door een vijand is aangeraakt, is hij enkele ogenblikken onoverwinnelijk. Laat hem deze tijd benutten om uit de problemen te komen.

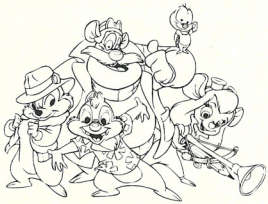
- Soms vindt de held verstopte schakelaars waar hij vrijwel onmogelijk bij kan. Probeer iets of iemand naar zulke schakelaars te gooien met de superworp.

AANTEKENINGEN

AANTEKENINGEN

AANTEKENINGEN

AANTEKENINGEN



[0294NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland 03402 - 54490
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by Nintendo
Distribué par Nintendo

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

Printed in Japan
Imprimé au Japon